



Pendampingan Mahasiswa Program Kampus Mengajar di SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Novi Irawati^{1*}, Hendi Prasetyo², Maria Kurnia Hutabarat³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: noviirawati@stipram.ac.id

Received 17-10-2024

Revised 18-11-2024

Published 14-12-2024

ABSTRAK

Program Kampus Mengajar dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar dan menengah yang mengalami keterbatasan infrastruktur dan akses pendidikan bagi siswa dan guru. Tujuan kegiatan untuk mendampingi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi serta numerasi, dan membantu guru dalam penerapan teknologi. Metode yang dilakukan meliputi pembekalan materi dan penerjunan di sekolah penugasan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta menghasilkan peningkatan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi. Kesimpulannya, Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri Guwosari menjadi salah satu program berdampak bagi mahasiswa dan siswa sebagai mitra program ini. Bagi mahasiswa, program ini bermanfaat untuk mengasah jiwa kepemimpinan serta karakter, memberikan pengalaman mengajar dan berkolaborasi dengan guru dalam penyelenggaraan. Bagi siswa SD, dampaknya yakni peningkatan kemampuan literasi dan numerasi melalui penerapan metode belajar inovatif serta kreatif. Sedangkan para guru mendapatkan pengalaman berupa meningkatnya ketrampilan pembuatan dokumen administrasi berbasis teknologi, serta mampu beradaptasi diberbagai metode pembelajaran baru.

Kata kunci: Literasi, Numerasi, Pendidikan, Teknologi, Pendampingan.

ABSTRACT

The Kampus Mengajar Program is designed to improve the quality of education in elementary and secondary schools that experience limited infrastructure and access to education for students and teachers. The activity aims to assist students in improving their literacy and numeracy skills, and to assist teachers in implementing technology. The methods used include providing materials and deployment to assigned schools. The activity results show that there is an increase in students' literacy and numeracy skills, and results in an increase in teachers' skills in using technology. In conclusion, the Kampus Mengajar Program Batch 7 at Guwosari State Elementary School is one of the impactful programs for students and students as partners of this program. For students, this program is useful for honing leadership and character, providing teaching experience and collaborating with teachers in organizing. For elementary school students, the impact is an increase in literacy and numeracy skills through the application of innovative and creative learning methods. Meanwhile, teachers gain experience in the form of increased skills in creating technology-based administrative documents, and can adapt to various new learning methods.

Keywords: Literacy, Numeracy, Education, Technology, Mentoring.

PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan program inisiatif dalam kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diprakarsai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program tersebut



memiliki tujuan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan pada tingkat dasar dan menengah, terutama di wilayah-wilayah yang menghadapi kendala dalam penyediaan sarana serta prasarana pendidikan yang memadai. Wilayah yang menjadi prioritas utama dalam program ini adalah daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Salah satu tujuan utama Program Kampus Mengajar adalah memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah (Abubakar et al., 2024). Konsep Merdeka Belajar mengacu pada pemberian kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, serta pembebasan dari proses birokrasi yang rumit. Dosen diberikan kelonggaran dari tuntutan administratif yang berlebihan, sementara mahasiswa memperoleh kebebasan dalam menentukan bidang studi sesuai minat mereka. Adapun Kampus Merdeka merupakan pengembangan dari konsep tersebut, yang memberikan ruang lebih luas bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi pengalaman belajar di perguruan tinggi. Secara fundamental, Kampus Merdeka adalah kelanjutan dari gagasan Merdeka Belajar dengan fokus pada perluasan kebebasan akademik di tingkat perguruan tinggi (Anggrawan et al., 2023).

Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran di sekolah yang memerlukan dukungan lebih. Hal ini bukan hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, juga memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menghadapi situasi nyata di lapangan (Sinaga et al., 2023; Al Madinah & Pratiwi, 2023). SD Negeri Guwosari, yang berlokasi di Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan salah satu sekolah yang menjadi target pelaksanaan Program Kampus Mengajar. Sekolah ini dipilih berdasarkan adanya permasalahan terkait minimnya kecakapan siswa dalam literasi serta numerasi. Adanya Kampus Mengajar diharapkan siswa dari SD Negeri Guwosari dapat meningkatkan kualitas literasi dan numerasinya, sehingga mampu berdaya saing dengan siswa dari sekolah lain. Saat ini, implementasi program peningkatan kemampuan membaca terus berkembang, salah satunya melalui pendekatan *multiple stories reading*. Pendekatan ini mengacu pada implementasi *Synthetic Evidential Studies* (SES), yaitu metode yang bertujuan untuk memahami dan meningkatkan keterampilan membaca dengan memanfaatkan proses berpikir kolektif. Proses ini melibatkan media interaktif serta perpaduan antara peran dramatik dan bermain yang dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya cerita dengan menggabungkan berbagai pemikiran dan interpretasi (Ohmoto et al., 2016).

Program Kampus Mengajar hadir sebagai solusi dengan melibatkan mahasiswa untuk mendukung peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Mahasiswa yang terlibat sebagai mitra guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan inovatif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengembangkan diri dalam proses pembelajaran (Rahmat et al., 2024). Lingkungan belajar meliputi lingkungan psikologis, sosial, budaya, dan fisik tempat pembelajaran terjadi dan memiliki pengaruh terhadap motivasi dan keberhasilan siswa (Rusticus et al., 2023). Para mahasiswa yang berpartisipasi dalam program ini berfungsi sebagai fasilitator dalam memperkenalkan metode pengajaran

yang lebih kreatif, agar mampu meningkatkan motivasi siswa saat belajar. Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 7, merupakan tindak lanjut dari angkatan sebelumnya (Kampus Mengajar 1-6), dengan misi yang sama, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan di daerah-daerah yang memerlukan dukungan tambahan. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa dari Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta (UPY), dan Universitas Alma Ata Yogyakarta. Jumlah peserta terdiri dari 5 mahasiswa di lokasi penugasan. Fokus dari kegiatan ini ialah peningkatan literasi serta numerasi siswa, yang menjadi tantangan utama untuk diselesaikan disekolah tersebut.

Melalui peningkatan literasi serta numerasi siswa, program ini dapat membantu menciptakan fondasi yang kuat bagi pengembangan kemampuan akademik siswa di masa depan. Di sisi lain, keterlibatan mahasiswa dalam program ini berpotensi membentuk pribadi yang lebih peduli, berintegritas, serta memiliki kemampuan kepemimpinan yang kuat. Program Kampus Mengajar menunjukkan pentingnya sinergi antara pendidikan tinggi dan pendidikan dasar dalam menciptakan perubahan yang signifikan di sektor pendidikan nasional.

METODE PELAKSANAAN

1. Pembekalan

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 memiliki tujuan untuk menyediakan kesempatan bagi mahasiswa yang tertarik di bidang pendidikan agar dapat berkontribusi dalam kegiatan mengajar di jenjang SD, SMP, dan SMA di lokasi penugasan yang telah ditentukan, baik di desa maupun kota. Untuk mendukung tercapainya tujuan ini, diperlukan materi pembekalan yang menjadi landasan bagi pelaksanaan program. Kegiatan pembekalan diselenggarakan beberapa kali melalui pertemuan daring, menggunakan platform seperti *Zoom Meeting* dan kanal YouTube DitjenDikti. Materi yang disampaikan selama pembekalan mencakup pembelajaran literasi dan numerasi, asesmen pembelajaran, kurikulum Merdeka, kompetensi pedagogis, serta keterampilan *soft skills* dasar yang dibutuhkan selama masa penugasan.

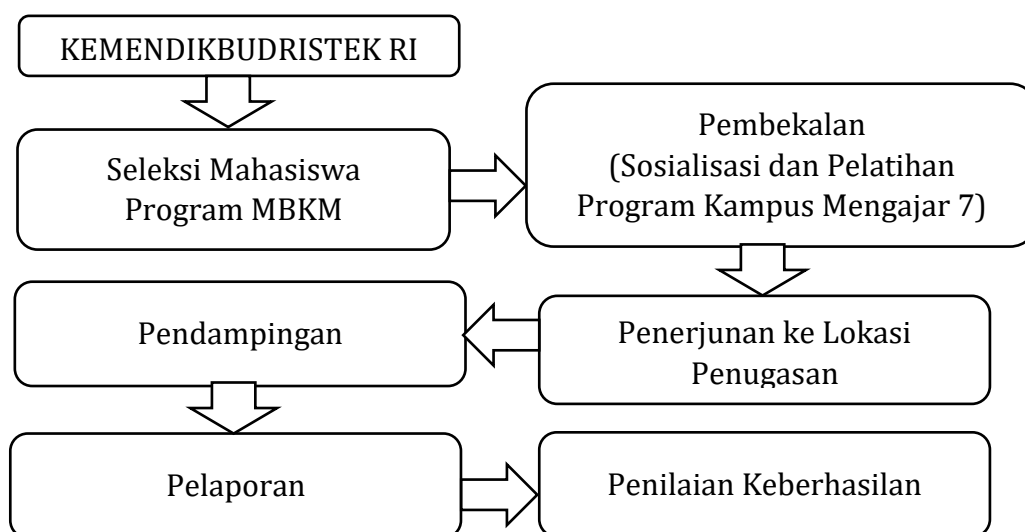
2. Penerjunan

Sebelum mahasiswa ditempatkan di lokasi penugasan, diadakan koordinasi awal dengan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota. Tahapan ini mencakup beberapa langkah, diawali dengan komunikasi antara mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) bersama pihak Dinas Pendidikan setempat. Mahasiswa kemudian melapor serta menyerahkan surat tugas dari perguruan tinggi kepada Dinas Pendidikan terkait. Dinas Pendidikan selanjutnya mengeluarkan surat penugasan yang menetapkan penempatan mahasiswa di sekolah yang ditentukan. Dokumentasi kegiatan tersebut kemudian diunggah oleh mahasiswa ke aplikasi MBKM sebagai bentuk laporan kepada Dinas Pendidikan. Pada tahap selanjutnya, mahasiswa melapor kepada kepala sekolah dan guru pamong di sekolah tujuan, disertai penyerahan surat tugas dari Dinas Pendidikan, salinan Surat Tugas dari Direktorat Belmawa, serta surat tugas dari

perguruan tinggi. Langkah-langkah ini memastikan mahasiswa dapat memulai tugas di SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta sesuai penugasan yang telah ditetapkan.

Langkah awal yang dilakukan mahasiswa di sekolah meliputi observasi sekolah, yang dilakukan melalui dua metode: wawancara dan pengamatan langsung. Metode wawancara mencakup interaksi langsung dengan kepala sekolah, guru, serta siswa untuk memperoleh informasi terkait kondisi sekolah. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengumpulkan data kondisi sekolah dan memperoleh umpan balik dari kepala sekolah dan guru terkait situasi siswa dan lingkungan sekolah. Di sisi lain, wawancara ringan dengan siswa dilaksanakan untuk memahami pengalaman mereka dalam proses belajar mengajar. Setelah observasi, dilakukan perencanaan program berdasarkan hasil temuan awal.

Program yang diusulkan di SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta antara lain meliputi: pendampingan dalam belajar membaca dan menulis, pembentukan pojok baca, kegiatan membaca nyaring dan diskusi cerita, serta variasi program membaca nyaring. Selain itu, dilakukan pula kegiatan *play education* yang mencakup permainan seperti menggambar pola engklek dengan angka, ular tangga edukasi, *caterpillar number*, teka-teki silang numerasi, dan pengembangan lingkungan sekolah yang kaya akan literasi numerasi. Program lainnya meliputi bantuan kepada guru dalam pengelolaan administrasi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pengelompokan buku di perpustakaan, peningkatan pemahaman siswa tentang objek wisata dan budaya Indonesia melalui permainan edukatif, pengelolaan sampah, serta dekorasi perpustakaan, ruang kelas, dan lingkungan sekolah beserta namanya dalam bahasa Inggris. Seluruh program kerja yang telah diselenggarakan, akan dilakukan pelaporan dan penilaian. Secara ringkas, metode pelaksanaan dapat diuraikan melalui gambar diagram alur sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Metode Pelaksanaan

HASIL KEGIATAN

A. PROGRAM LITERASI

Literasi, sebagai keterampilan yang kompleks, memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan kapasitas individu untuk mengakses serta memahami pengetahuan. Keterampilan ini dapat dibagi menjadi dua aspek utama. Pertama, literasi dalam konteks pendidikan secara umum, yang masih berada pada ranah konseptual. Kedua, literasi yang secara teknis telah memasuki wilayah pembelajaran, di mana proses pemahaman dan penerapan pengetahuan berlangsung secara lebih mendalam dan terarah (Ahmadi & Ibda, 2022). Literasi telah menjadi salah satu kebutuhan pendidikan di abad 21. Implementasi pendidikan literasi dapat dilakukan melalui pengelolaan budaya literasi di sekolah (Marmoah et al., 2022). Program literasi di sekolah adalah langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membekali siswa dengan keterampilan dasar yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global. Literasi mencakup lebih dari sekadar kemampuan membaca dan menulis; melainkan juga melibatkan pemahaman, analisis, dan penerapan informasi dalam berbagai konteks kehidupan (Tjiptady et al., 2022). Selain itu, terdapat beragam jenis literasi, termasuk literasi matematika, yang berfokus pada kemampuan memahami konsep dan keterampilan numerik (Zahrah, 2024), literasi budaya (B et al., 2023; Iskandar et al., 2024), hingga pada literasi keuangan (Aslam et al., 2023).

Adanya program literasi, diharapkan para siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan daya nalar, serta memperluas wawasannya (Suryaman et al., 2023). Selain itu, program ini juga berperan dalam membentuk lingkungan belajar inklusif dan dinamis, yang mana setiap siswa berkesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna. Implementasi yang efektif dari program literasi di sekolah menjadi kunci dalam mencetak generasi muda yang cerdas, kompeten, dan siap berkontribusi di masyarakat. Beberapa program literasi yang diterapkan antara lain sebagai berikut:

1. Pendampingan belajar membaca dan menulis

Program ini dilakukan oleh seluruh mahasiswa dengan monitoring oleh staf perpustakaan, yaitu Ibu Viki. Mahasiswa akan mendampingi 2-3 murid untuk diajarkan membaca dan menulis. Murid-murid tersebut dipilih oleh guru wali kelas, dimana para murid yang mendapat pendampingan belajar membaca dan menulis dilihat belum dapat melakukannya dengan baik atau lancar. Kegiatan ini dilakukan setiap hari, sesuai jadwal kunjung perpustakaan. Namun, pada hari Jumat kegiatan ini dilakukan secara intensif yang mencakup seluruh kelas. Dimana para peserta didik yang sudah dipilih di tiap kelas akan didampingi sesuai jadwal yang telah disediakan pihak sekolah.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Belajar Membaca dan Menulis

2. Membuat pojok baca di perpustakaan

Program ini berupa pembuatan area pojok baca di dalam ruang perpustakaan. Program ini dilakukan oleh mahasiswa dengan mengecat dan menambah beberapa dekorasi untuk area pojok baca tersebut. Dalam membuat area pojok baca yang lebih menarik serta menata ulang beberapa rak, agar area pojok baca dapat terlihat lebih luas.



Gambar 3. Kegiatan Membuat Pojok Baca di Perpustakaan

B. PROGRAM NUMERASI

Pemerintah telah melakukan beragam upaya dalam menguatkan keterampilan literasi numerasi siswa, seperti pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Gerakan Literasi Numerasi Sekolah (GLNS), hingga pengembangan pembelajaran digital (Feriyanto, 2022). Program numerasi di sekolah adalah sebuah inisiatif esensial yang bertujuan untuk memperkuat keterampilan siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis data numerik dalam konteks kehidupan sehari-hari. Sebagian besar program membantu siswa dalam hal motivasi dan meningkatkan keterampilan berhitung mereka (Sultan & Bing, 2019). Melalui pendekatan yang sistematis dan terukur, program numerasi di sekolah diharapkan dapat meningkatkan keterampilan numerik siswa secara menyeluruh, sehingga mereka mampu berkontribusi lebih baik dalam masyarakat yang semakin kompleks (Rahman & Budiarto, 2022). Ada beberapa program yang berkaitan dengan numerasi, antara lain sebagai berikut:

1. Membuat permainan berbasis edukasi

Program ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan. Dengan membuat beberapa permainan diantaranya:

a. *Caterpillar Number*

Permainan ini dimainkan dengan menyusun angka yang telah disediakan secara berurutan. Angka-angka tersebut terbuat dari tutup botol bekas. Angka-angka yang sudah disusun dihubungkan dengan garis menuju tulisan angkanya dalam Bahasa Inggris yang sudah tertera dalam papan *caterpillar number* tersebut.



Gambar 4. Kegiatan *Caterpillar Number*

b. Ular tangga edukasi

Permainan ular tangga ini dibuat mahasiswa dalam ukuran yang cukup besar dan dicetak dalam bentuk spanduk/*banner*. Mahasiswa mendesain permainan ular tangga ini sendiri. Mahasiswa juga menyediakan dadu yang digunakan untuk melakukan permainan ini dari kardus bekas. Dalam kotak-kotak di permainan ular tangga ini terdapat berbagai pertanyaan dan perintah. Mulai dari pertanyaan umum, matematika, hingga perintah sederhana seperti berjongkok atau bertepuk tangan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi siswa serta menumbuhkan minat belajar mereka melalui suasana yang menyenangkan.



Gambar 5. Kegiatan Ular Tangga Edukasi

c. Peta wisata DIY

Mahasiswa menyediakan peta Daerah Istimewa Yogyakarta dalam bentuk *banner* yang cukup besar untuk dilihat dan dimainkan. Dalam permainan peta

ini, peserta didik dapat memasang gambar objek wisata di peta sesuai dengan lokasi objek wisata itu berada. Dimana, dalam peta tersebut sudah tertera nama objek wisata dan titik lokasinya.



Gambar 6. Kegiatan Peta Wisata DIY

d. Teka-teki silang

Permainan ini mahasiswa lakukan pada waktu kunjung perpustakaan di beberapa kali pertemuan untuk kelas 5. Teka-teki silang yang mahasiswa gunakan adalah teka-teki matematika. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi siswa.



Gambar 7. Kegiatan Teka-Teki Silang

e. Permainan engklek dengan angka

Permainan ini dapat dilakukan oleh peserta didik disaat istirahat atau pulang sekolah. Mahasiswa menyediakan gambar *engklek* dengan cat di halaman sekolah. Program ini dirancang untuk memperkuat kemampuan numerasi dan literasi siswa, sekaligus meningkatkan minat mereka untuk belajar dalam lingkungan yang menyenangkan.



Gambar 8. Kegiatan Permainan Engklek dengan Angka

2. Meningkatkan lingkungan kaya literasi

Pelaksanaan program ini mahasiswa lakukan dengan membuat tangga meter di area pojok baca dan membuat perkalian di dinding tangga sekolah. Program ini diharapkan mampu meningkatkan suasana edukatif di lingkungan sekolah sehingga dapat memperkaya literasi para siswa.



Gambar 9. Kegiatan Meningkatkan Lingkungan Kaya Literasi

Berdasarkan program yang telah dilaksanakan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Program yang dirancang dilaksanakan secara kolaboratif.
2. Program yang dilaksanakan menghasilkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi guru dan siswa.
3. Peningkatan keterampilan diri, meliputi: inisiatif, berpikir analitis, adaptif dan *resilience*, pemecahan masalah, serta kedisiplinan.
4. Adanya peningkatan dampak sosial yang dirasakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki dampak positif bagi mahasiswa dan siswa yang berpartisipasi sebagai mitra dalam program ini. Bagi mahasiswa, program ini bermanfaat untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter, serta memberikan pengalaman mengajar dan kolaborasi dengan para guru di Sekolah Dasar dalam penyelenggaraan pembelajaran tatap muka. Bagi siswa SD, program ini berdampak baik dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui penerapan metode belajar baru yang inovatif serta kreatif, seperti fasih membaca, bercerita dan memahami makna yang tertulis dalam buku, meningkatkan suasana edukatif di lingkungan sekolah, meningkatkan pengetahuan siswa tentang objek wisata dan budaya Indonesia melalui permainan, membuat media permainan edukasi, pengelolaan sampah serta mendekorasi lingkungan sekolah dengan edukasi bahasa asing. Selain itu, para guru SD Negeri Guwosari juga mendapatkan pengalaman tambahan berupa meningkatnya ketrampilan dalam pembuatan dokumen administrasi berbasis teknologi, serta mampu beradaptasi dengan berbagai metode pembelajaran baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, beserta jajaran Tim Kampus Mengajar Pusat atas terselenggaranya Program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang telah mendukung secara penuh pelaksanaan program pendampingan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Guru SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai mitra, yang berperan penting dalam kelancaran kegiatan pendampingan. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang turut serta dalam menjalani masa penugasan di SD Negeri Guwosari, Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

REFERENCES

- Abubakar, Maimun, Hayati, E., Bahri, S., & Putra, I. (2024). The impact of Kampus Mengajar program on the quality of education in primary schools-aceh besar district-Indonesia. *AIP Conference Proceedings*, 3116(1), 040032. <https://doi.org/10.1063/5.0211247>
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2022). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Pilar Nusantara.
- Al Madinah, C., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Mewujudkan Kontribusi Belajar Sambil Berdampak Di SMKS Dharma Bhakti Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 25–33. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v2i4.255>
- Anggrawan, A., Herawati, B. C., Suhendra, E., & Soraya, S. (2023). *Implementasi Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) di Perguruan Tinggi*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aslam, A. P., Aswar, N. F., Mustafa, M. Y., Abadi, R. R., & Pratiwi, A. C. (2023). Sosialisasi Literasi Keuangan Pada Generasi Muda. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(03), 141–145. <https://doi.org/10.61255/vokatekjpkm.v1i3.144>
- B, F., Luma, M., Kamarudin, K., Irwan, I., & Akbar, A. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya dan Kearifan Lokal Melalui Program Literasi Budaya. *Jurnal Abdidias*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v4i1.744>
- Feriyanto, F. (2022). Strategi Penguatan Literasi Numerasi Matematika Bagi Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Gammath*, 07(02), 86–94. <https://doi.org/10.32528/gammath.v7i2.8439>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Marmoah, S., Poerwanti, J. I. S., & Suharno, S. (2022). Literacy culture management of elementary school in Indonesia. *Heliyon*, 8(4), e09315. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09315>

- Ohmoto, Y., Ookaki, T., & Nishida, T. (2016). A Support System to Accumulate Interpretations of Multiple Story Timelines. *Procedia Computer Science*, 96, 607–616. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.08.241>
- Rahman, R. Z., & Budiarto, W. (2022). Sosialisasi PJBL-Inventor Guna Meningkatkan Kompetensi Guru di Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 17-23.
- Rahmat, M. H., Qalby, L., Akzy, R. S., Nasution, V. N., Haloho, Y. K., Wardani, M., & Sukardi, S. (2024). Program Kampus Mengajar Sebagai Usaha Peningkatan Adaptasi Teknologi untuk Siswa di SMP Nathania Palangka Raya. *Diteksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.36873/diteksi.v2i1.14805>
- Rusticus, S. A., Pashootan, T., & Mah, A. (2023). What are the key elements of a positive learning environment? Perspectives from students and faculty. *Learning Environments Research*, 26(1), 161–175. <https://doi.org/10.1007/s10984-022-09410-4>
- Sinaga, N. T., Purba, R. A., & Pakpahan, C. (2023). The Impact Of Kampus Mengajar Program on Student Literacy Culture in Elementary School 104296 Sei Belutu. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 5(2), 126–137. <https://doi.org/10.51178/jetl.v5i2.1300>
- Sultan, J. B., & Bing, K. W. (2019). Management Of Linus Hardcore Students ' Achievement In Elementary School Numeracy Program. *Proceedings of the 8th UPI-UPSI International Conference 2018 (UPI-UPSI 2018)*, 110–113. <https://doi.org/10.2991/upiupsi-18.2019.19>
- Suryaman, S., Tjiptady, B. C., & Juniarso, T. (2023). Transformasi Desain Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 berbasis pembelajaran Digital Kurikulum 2013: Studi Kasus Sekolah Dasar Multikultural. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 683-692.
- Tjiptady, B., Rahman, R. Z., Fitriani, I. M., & Putra, A. D. (2022). Maintenance Milling Machine Universal Menggunakan Smartphone Berbasis QR-Code. *Metrotech*, 1(1), 8-12.
- Zahrah, M. (2024). Penelitian Literasi Matematis di Sekolah: Pengertian dan Kesulitan-Kesulitan Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29024>